Heart-Warming Role-Playing

GOLDEN SKY Stories

GOLDEN SKY STORIES

ПОВСЕДНЕВНАЯ МАГИЯ

По словам дизайнера Рио Камии, Golden Sky Stories является частью жанра, называемого «повседневной магией», которое он разделяет с гораздо более старой японской RPG под названием Witch Quest. «повседневной магия» – это трогательные истории о повседневной жизни с небольшой магией, чтобы сделать их немного интересными, немного более чудесными.

НЕНАСИЛЬСТВЕННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Если вы играете во многие другие ролевые игры, вы, вероятно, привыкли рассказывать истории с насилием. Golden Sky Stories – это игра без сражений. Это происходит не потому, что мы считаем, что истории с битвами плохи, а скорее потому, что истории без них могут быть по-своему хорошими.

Рассказывать истории без какого-либо насилия может быть трудно, если это не то, к чему вы привыкли, но большинство историй, которые вы читаете или смотрите, вероятно, на самом деле не имеют персонажей, которые разрешают проблемы с помощью насилия. Хенге в ваших рассказах, возможно, придется иметь дело с хулиганом или с кем-то, кто очень упрямым, но здесь нет «злодеев» как таковых. Если кто-то делает что-то плохое, это потому, что у них для этого есть, как они считают, хорошая причина, или они не думают о чувствах других. Если это произойдет, ваша цель состоит не в том, чтобы доказать, что они неправы, или что они слабее вас, а в том что бы приложить все ваше сердце, чтобы показать им, что есть лучший путь.

Эта игра не подходит для заранее подготовленных концовок, потому что разрешение истории зависит от изменения умов людей и открытия их сердец. Хенге необходимо не только решать проблемы, но и встречаться с людьми и становиться с ними друзьями (Хотя это может и оказаться одним и тем же). Привлекательность, катарсис завершения истории в «Золотых небесах», заключается в том, что вы работаете над тем, чтобы сделать людей счастливыми. И всегда должно быть возможно сделать всех счастливыми.

Одна вещь, которая очень помогает, – это, чтобы все были с самого начала на одной волне. В фэнтезийной RPG, если группа авантюристов находится в таверне, и кто-то предлагает им оплату, чтобы очистить подземелье, это рассказчик как бы говорит: «Это зацепка для истории, которую я планировал. Идите сюда, и мы сможем начать». В «Golden Sky Stories» истории основаны на идее, что кто-то обеспокоен, и Хенге помогает им, и игроки могут сесть за стол, держа это в голове. Когда первая сцена начинается с того, что Хенге встречают плачущего мальчика, игроки знают, что это зацепка, которая приведет их к истории.

МАЛЕНЬКИЕ ИСТОРИИ

Golden Sky Stories – небольшая игра для маленьких историй. Трудно полностью понять, насколько мал масштаб историй «Золотого неба», только узнав концепцию игры. Фантастические авантюристы могут отправиться в великие путешествия, которые длятся месяцы или даже годы, и сталкиваются сотнями людей и прочего на этом пути. «Golden Sky Stories – это ролевая игра, в которой типичная сессия посвящена событиям, которые могут произойти в течение часа или менее, и включать в себя от двух до четырех персонажей игроков и от одного до трех персонажей рассказчика. Хенге может дойти от леса к городу, и это предел их мобильности. Они никогда не бывают далеко от дома.

То, что вы получаете от рассказывания таких небольших историй, – это близость. Ваша Хенге и горстка людей, с которыми они встречаются, могут стать хорошими друзьями, и это главное, что вы должны делать. Ваша Хенге не покинет город, но если вы будете регулярно играть, вы сможете познакомиться с городом и его жителями.

Наконец, рассказы в «Золотом небе» невелики с точки зрения того, что поставлено на карту. Нет необходимости ставить Хенге в отчаянные ситуации, когда им нужно сражаться за все, что им дорого. Это какая-то другая игра. Вам нужен не «конфликт» как таковой, а «морщина», которую Хенге может помочь разгладить. Когда вы создаете историю, это правда, что главные герои должны быть абсолютно необходимы, но для этой игры это не обязательно так. Хотя Хенге и могут решить проблемы, часто все что они делают, это подталкивают людей в правильном направлении и что бы все разрешилось лучше и быстрее.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Выберите вышу истинную форму и ознакомьтесь с базовыми силами.

Лиса (Кицунэ): Среди животных лисы обладают авторитетом, уступающим лишь богам. Даже в городе они занимают верховное положение среди других животных.
Енотовидная собака (Тануки): Наиболее умелые в трансформации животные. Они могут превращаться во много разных вещей, а не только на людей.
Кошка (Нэко): Причудливые животные. Они могут делать много всего разного, но у них проблемы с друзьями.
Собака (Ину): Собаки лучше всех ладят с людьми. Они особенно хороши в том, чтобы приносить пользу людям.
Кролик (Усаги): Кролики склонны к одиночеству и обладают таинственными способностями. Они особенно хорошо умеют заводить друзей, даже с людьми, которых они только что встретили.
Птица (Тори): Одни из самых загадочных животных и наиболее удалены от людей. Они умеют манипулировать небом и ветром.

2. Выберите слабости и дополнительные силы. Вы должны выбрать от одной до трех слабостей и соответствующих им дополнительных сил.

3. Разделите 8 очков между четырьмя атрибутами.
За исключением Взрослый (см. Ниже), каждый должен быть не менее 1, но не более 4.
Как правило, 2 очка является средним, 1 низким, а 3 или более – выдающимися.
Например, Хенге с Животное 3 в большинстве случаев выиграет против обычных животных. Аналогично, если у Хенге атрибут Хенге составляет всего 1, он или она будет неквалифицированным Хенге, которому трудно превращаться и использовать особые силы по сравнению с другими.

Когда вы распределяете атрибуты, Взрослый является единственным, который вы можете иметь на ноль. Это означает, что Хенге на самом деле не готов иметь дело с человеческим спокойствием и не обладает знаниями о цивилизации. Хенге с Взрослый 0 не может использовать электронику, и ее нужно учить даже чему-то простому, например как позвонить по телефону или включить свет. Если вы установите Взрослый на ноль, вы должны хорошо это понимать.

Хенге: Представляет мощь мистических сил Хенге, и ваше знание о богах и других Хенге на территории города. Он также указывает ваш статус среди ваших друзей.
Животное: измеряет силу, выносливость, ловкость, чувства и т.п. вашей Хенге. Все, что касается физической и животной силы.
Взрослый: это то, насколько хорошо вы можете скрывать свои чувства, читать чувства других, использовать машины, действовать дипломатично и т.п. Это очень важно для взрослых людей.
Ребенок: представляет, насколько хорошо вы можете выражать свои эмоции, юлить чтобы получить то, что вы хотите, заставить других защищать вас, и просто получайте удовольствие.

4. Пришло время решить, какую человеческую форму вы можете предпринять. Если они не используют особую силу, то у Хенге может быть только одна конкретная человеческая форма. Вам нужно будет определить возраст, стиль одежды и общий вид этой человеческой формы.

Ваш пол всегда остается прежним, когда он или она принимает человеческую форму, но такого ограничения по возрасту не существует.

Собака может быть очень старой в собачьих годах, но превращается в человека школьного возраста или колледжа, а лиса, которая жила веками, может выглядеть как маленький ребенок. Однако, чтобы легче иметь дело с людьми, лучше всего, чтобы Хенге выглядели так, как будто они находятся в возрасте от 8 до 18 лет. Если вы хотите, чтобы человеческая форма вашей Хенге выпала за пределы этого возрастного диапазона, вы должны получить разрешение у рассказчика.

не считая случая когда у Хенге есть слабость, которая предъявляет требования к его или ее стилю одежды, он или она будут носить одежду, существующую нынешней эпохе, или, по крайней мере, одежду, которая не вызовет чрезмерной суеты при ходьбе по городу. (Хотя Хенге может переодеться после превращения...) Кроме того, если рассказчик позволяет, хендж может носить вещи помимо одежды и обуви. Это может быть кепка, аксессуары или простой реквизит.

Тем не менее, нет никаких конкретных правил для определения внешнего вида вашей Хенге как таковых. Кошки и собаки рубежных пород могут одеваться, как люди из этих стран. Если вы застряли на человеческом облике своей Хенге, взгляните на иллюстрации в этой книге.

5. Теперь пришло время выбрать ваше имя, пол и возраст. Скорее всего, вы уже придумали пол вашего персонажа вместе с его или ее человеческой формой и имеете неплохое представление относительно его или ее возраста, но есть некоторые рекомендации для имен, отмеченных ниже.

ИМЕНА ХЕНГЕ

Поскольку Хенге – по сути, животные, у них простые имена. На японском языке это должны быть имена, написанные в катаканой или хираганой. Вот несколько примеров. Некоторые из них отмечают, что они означают в круглых скобках. Если вы застряли, вы можете просто выбрать один из списка или составить что-то похожее.

ДОМАШНИЕ ХЕНГЕ

Хенге, такие как собаки и кошки, которые содержатся в качестве домашних животных, могут иметь любое имя, которое люди могут дать им, от шаблонных имен животных, до имен обычных людей, до экзотических западных имен. Некоторые домашние Хенге, используют фамилию своих владельцев.

ИМЕНА ЛИС

Лисицы, особенно те, у кого есть свои храмы, могут иметь вычурные, архаичные японские полные имена передающиеся через поколения. Вы можете использовать японские имена, из древний истории и т.п. Вот некоторые примеры:

Женские имена: Ayame, Kagami, Kuzunoha, Murasaki, Oiwa, Okuni, Shino, Shion, Shizuka, Suzume, Suzune, Yaegiri

Мужские имена: Башу, Чуйемон, Даньюро, Генджуро, Хиромаса, Монзамон, Мунефуса, Накамаро, Осаму, Сеймэй

Фамилии: Абэ, Чикамацу, Хатиман, Хиираги, Ичикава, Минамото, Мураками, Накатани, Сонозаки, Тайра, Тамано, Йошида

КАК НАСЛОЖДАТЬСЯ ИСТОРИЯМИ

ПЕРЕД ИСТОРИЕЙ, СВЯЗИ

Итак, теперь, когда у всех должны быть готовы их новые другие «я», и у рассказчика должна быть подготовлена история.

Но, пожалуйста, подождите минутку.

Прежде чем начать рассказ, вам нужно определить, как все связаны. Хенге не будут незнакомы друг с другом. Они живут в одном городе, знают о существовании друг друга, и они провели хотя бы немного времени вместе. В принципе, Хенге, которые вместе участвуют в рассказах, - друзья.

Представьте свою Хенге другим игрокам, чтобы все знали друг о друге. Если вы заранее объясните, под каким углом вы хотите видеть вашу Хенге, он или она смогут сыграть в истории ту роль, которую вы хотите.

После того, как все представились, пришло время создать «Связи» между вами, другими Хенге и городом.

СВЯЗИ

Связи показывают глубину и содержание ваших связей с людьми, Хенге и другими, а также с самим городом. Они также показывают, как вы думаете о них, насколько вы ими дорожите, и как они относятся к вам.

Здесь вы решаете эти важные вещи. Ознакомьтесь с таблицей содержимого связей для получения информации о том, какие связи могут быть, и определите, как вы связаны с городом и другими Хенге.

Это то, что вы сами решаете сами, а другая сторона может иметь совершенно другой тип связи с вами. После того, как вы записали все свои связи, покажите их рассказчику и другим участникам и убедитесь, что никто не возражает против вашего выбора. Например, соперничество с городом было бы немного странным.

Объясните, почему вы устанавливаете каждую связь так, как вы это делали, и убедитесь, что все согласны, прежде чем двигаться дальше.

Кроме того, некоторые Слабые стороны и Силы могут позволить вам иметь связи с вещами, отличными от ваших друзей и города.

Сила соединений зависит от того, сколько людей участвует в игре. Во-первых, связь с городом всегда начинается с силы 2 для всех; пожалуйста, убедитесь, что на листе персонажа заполнены два кубика.

Связи с вашей группой друзей устанавливаются в силой 2, если их два, или с силой 1, если их 3 или 4.

Рассказчик может решить, что Хенге начинают с связью силой 1 или 2 с другим персонажем, который важен для истории, но если он или она не говорит иначе, то в начале у вас будут только соединения с другими игроками.

ТАБЛИЦА СОДЕРЖИМОГО СВЯЗЕЙ

Содержание	Описание
Симпатия	По той или иной причине они вам нравятся. Примечание. Сила такой связи может достигать всего 2. Если вы хотите поднять его до 3 или выше, вам придется изменить его содержимое.
Привязанность	Они вам нравятся. Тебе одиноко, когда их нет. Вы хотите быть с ними.
Защита	Вы хотите их защитить. Вы чувствуете, что вам нужно быть там для них.
Доверие	Вы им доверяете. Вы обращаетесь к ним, когда вам нужна помощь.
Семья	Вы жили с ними долгое время. Вы их очень хорошо понимаете.
Восхищение	Вы хотите быть похожими на них. Ты тоже хочешь быть такой.
Соперничество	Вы не хотите проиграть им. Вы видите их как соперника. Вы видите их как конкурента.
Уважение	Вы думаете, что они потрясающие. Вы думаете, что они великолепны.
Любовь	Вы в них влюблены. Вы их очень любите. Одна только мысль о них заставляет ваше сердце биться. Примечание. Этот вид связи должен иметь силу 2 или выше. Если он имеет силу 1, вам нужно будет выбрать другое содержимое.
Принятие	Вы принимаете их; вы даете им свое место в жизни. Примечание: Это связь только для города и местных богов. Вы должны иметь разрешение рассказчика, чтобы выбрать это.

Если разрешает рассказчик, вы можете иметь содержимое связи не входящие в таблицу. Однако имейте в виду, что связи всегда исходят из положительных отношений.

Что вы можете делать в сценах

История начинается с первой сцены. Когда начинается эта первая сцена, рассказчик излагает, когда и где это происходит, и, вероятно, назовет, кто из Хенге может появиться на сцене. (Обычно они все могут появиться) После этого вы можете делать любую из следующих семи вещей в каждой сцене:

1. Получить чудеса и чувства

Вы делаете это в самом начале каждой сцены. Каждая Хенге, появляющаяся на сцене, получает очки Чуда и Чувства, основанные на силе его или ее связей.

Чудеса приходят от связей Хенге с другими, поэтому они используется для особых сил, которые он или она может использовать для города или других людей. В начале каждой сцены Хенге получает количество Чудес, равное общей силе его или ее связей от себя к другим.

Чувства исходят из связей, которые другие испытывают к Хенге, это драгоценность в глубине сердца. В начале каждой сцены Хэнге получает очки Чувства, равные общим силам его или ее связей от других к себе.

Вы часто будете использовать эти очки во время сцен, но когда сцена изменится, вы сохраните свои оставшиеся очки. Они добавляются к новым Чудесам и Чувствам, которые вы получаете в следующей сцене. Например, если в конце сцены осталось 6 очков Чувств, и вы получили еще 8 в начале следующей сцены, у вас будет 14 очков. Если вы не будете использовать эти Чувства в следующей сцене, у вас будет еще больше. То же самое касается и Чудес.

Однако, когда заканчивается последняя сцена истории (рассказчик скажет вам, когда начинается последняя сцена), вы не можете сохранить ни одно из ваших Чудес или Чувств для следующей истории. Поэтому вы не должны быть скупыми с этими очками; попробуйте использовать как можно больше очков Чудес и Чувств, прежде чем история закончится.

2. Говорить и действовать

Это самые важные вещи, которые вы можете делать во время сцен. Вы участвуете не как вы сами, и вам нужно говорить и действовать как животное, как Хенге. Истории продвигаются через речь и действия во время сцен. Чтобы решить проблемы и тревоги, важно поговорить и работать, чтобы исцелить вовлеченных людей.

Хенге не зовут просто для того что бы показать силу или сиюминутно выглядеть клево. Они должны использовать симпатию и доброту для взаимопонимания через разговор и советы. Постарайтесь говорить и действовать любезно и ласково, чтобы другие участники, включая рассказчика, были довольны. Помните, что даже если Хенге действует или говорит ради него самого, он или она может помочь и исцелить других. Кроме того, вместо того, чтобы действовать самостоятельно, вы должны активно разговаривать с людьми, которых представляет рассказчик, и с друзьями.

Однако, говоря о вещах, которые обычно можно делать, у Хенге есть Слабые стороны. Участники должны помнить о своих слабых сторонах, когда они действуют и говорят. Описание каждой Слабости объясняет, как она влияет на правила, но многие слабости добавляют что-то, что вы можете показать словами и действиями.

3. Награждать мечтами

Вы можете сделать это независимо от того, участвуете ли вы в сцене. Вы можете дать «Мечты» для Хенге и людей, принадлежащих другим игрокам, включая рассказчика, на основе их действий и диалога.

«Мечты» позволяют вам проявить свою признательность другим, когда они делают что то, что вам нравится. Получение очков мечты позволяет участникам и рассказчику укреплять связи. Если Хенге не укрепят их взаимные связи, они не смогут получить хороший запас Чудес и Чувств. Если это случится, это может помешать удовлетворительно закончить историю.

Все игроки могут награждать других Мечтами, кроме того, кто выполнял действие. Наблюдайте за тем, что делают и говорят другие игроки, и всякий раз, когда они делают или говорят что-то, что вы считаете классным, вы можете дать им Мечту. За один момент речи или действия вы можете дать только одно очко Мечты. Поскольку каждый человек может дать одно очко Мечты за одно действие, теоритически вы можете получить по одному очку Мечты от всех. Это относится и к рассказчику. Если вам нравятся персонажи или описания повествователя, вы можете дать ему или ей очко Мечты. Это важно, потому что в противном случае рассказчик не может улучшить связи других персонажей.

Нужно признать, что может быть сложно определить, что «достаточно», чтобы дать «Мечту». Вы можете присуждать Мечты в соответствии с вашими собственными чувствами, но, пожалуйста, обратите внимание на следующие два момента:

- Вы думали, что что-то сказанное или сделанное было мило.
- Вы думали, что что-то сказанное или сделанное помогло или исцелило кого-то.

Кроме того, каждый участник должен понять, как он или она будет воспринимать речь и действия. Даже если все остальные дают Мечты за что-то, вы все равно можете воздержаться. Точно так же, даже если никто не награждает что-то Мечтами, вы все равно можете наградить его, если хотите. Не следуйте за тем, что делают все остальные, и не давайте или не воздерживайтесь от награждения Мечты только потому, что у кого-то много уже много или совсем мало. Другими словами, вы должны давать Мечты на основе ваших собственных чувств.

4. ПРОВЕРКИ ДЕЙСТВИЙ

Хотя, само собой разумеется, несмотря на то, что вы являетесь героями в истории, ваша Хенге не преуспеет в чем-то, просто потому что вы говорите, что она это сделают. Конечно, если это то, что, очевидно, может сделать кто-то, или что-то, что может сделать животное, вы можете сделать так, чтобы ваша Хенге могла это сделать. Но есть вещи, которые не так просты, не так ли?

Например, если что-то происходит далеко, вы не знаете точно, смогут ли уши кролика или нос собаки помочь им заметить это. В ситуации, когда что-то неожиданное случается, можете ли вы спокойно реагировать, не может быть решено, просто сказав, что вы это сделали. Даже птице было бы трудно попасть, куда она хочет, во время тайфуна. Когда кто-то пытается сделать противоположное тому, что вы хотите сделать, вы не можете просто сказать «сделал это», не указав, кто это сделал. То же самое происходит, когда у вас происходит соревнование и нужно определить победителя.

Вот почему у вас есть атрибуты. Мы можем определить, сможете ли вы что-то сделать, основываясь на ваших атрибутах. Это называется «проверкой». Когда придет время для проверки, рассказчик объявляет, какой атрибут она будет использовать, и какой итоговый результат требуется. Если ваш атрибут равен или превышает требуемый номер, вы добьетесь успеха. Другими словами, вы достигнете того, чего хотите. Кроме того, когда вы конкурируете с кем-то другим, сравните числа друг друга. Если они одинаковые, это ничья. В противном случае побеждает тот, кто имеет более высокий результат, даже если он был выше только на 1 очко.

Тем не менее, есть много примеров, когда вы не можете добиться успеха только с этим, не так ли? Когда вам нужно приложить дополнительные усилия или когда другие люди будут подбадривать вас, вы можете сделать лучше, чем вы могли бы подумать. Здесь важны «Чувства». Все виды Чувств могут помочь вам добиться успеха, когда в другом случае у вас могло бы ничего не выйти.

Если вы потратите количество очков Чувства равное количеству, которое вам не хватает, вы можете увеличить свой атрибут для этой одной проверки. Вы можете потратить столько очков Чувств, сколько хотите на одну проверку, но вы можете использовать только столько, сколько у вас есть. Вы не можете заимствовать очки раньше времени или получать их от друзей (если только Силы не позволяет кому-то передать или предоставить очки Чувств).

Если обе стороны используют Чувства для соревнования, они продолжают повышать свои атрибуты, пока кто-то не сможет или не будет использовать больше. Конечно, если вы уверены, что не можете победить, вы можете просто не тратить никаких чувств и принять поражение.

Кроме того, если вы хотите избежать удивления кого-то, или вы хотите быть умышленно неуклюжим, вы можете потратить Чувства, чтобы опустить один из атрибутов вашей Хенге. Каждое очко Чувств, которую вы тратите таким образом, снижает ваш атрибут на 1.

Иногда есть вещи, которые вы не можете сделать, если ваши атрибуты Взрослый или Хенге слишком высоки. Это тот момент, когда вы захотите это сделать.

РУКОВОДСТВО К ПРОВЕРКИ ДЕЙСТВИЙ

#	Руководство
2 или менее	Вам может и не нужно делать проверку.
3-4	Я уверен, что вы справитесь.
5-6	У вас может получиться, если вы в этом хороши.
7-8	Обычно это будет невозможно.
9+	Ни за что!

5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧУДЕС

Хенге обладают таинственными способностями, которые позволяют им делать то, что люди не могут. Используя эти силы, они могут совершать разные вещи, которые не могут сделать люди.

Чтобы использовать эти Силы, вам нужна энергия Чуда, полученная от ваших связей с другими. Вспомните, когда вы создали свою Хенге и выбрали тип и слабости животных. В этот момент вы должны были получить основные силы, а также дополнительные силы в сочетании с вашими слабостями. Цифры, которые указаны рядом с названиями сил, – это то, сколько очков Чуда вам нужно потратить, если вы хотите их использовать. Поскольку некоторые силы требуют проверки, будьте осторожны, как они работают, и сколько очков Чувств у вас есть, когда вы используете Чудеса.

Вы можете использовать столько Чудес, сколько хотите, но вы можете использовать только столько, сколько у вас есть. Вы не можете заимствовать очки раньше времени или получать их от друзей (если только Силы не позволяет кому-то передать или предоставить Чудеса).

6. ПРИНЯТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ФОРМУ

Это еще одна таинственная сила, которой обладает все Хенге. Поскольку Хенге – все еще животные, это благодаря тому, что у них есть эта сила, они могут показать себя людям. Хенге может превратиться мгновенно, настолько быстро, что будет достаточно времени, которое требуется для кого-то, чтобы моргнуть, или совсем небольшого укрытия. Если вы считаете, что вам нужно превратиться, сделайте это, когда вы считаете правильным, без колебаний.

Чтобы превратиться, вам нужно использовать Чувства или Чудеса. Вы можете использовать и то и то, то какая сумма вам нужна, зависит от времени суток и формы, которую вы хотите принять. Кроме того, даже если сцена происходит сразу после предыдущей, вам все равно нужно заплатить Чувства и Чудо для изменения в начале каждой сцены. Будьте осторожны со временем дня и ситуацией в каждой сцене.

Кроме того, вы всегда можете использовать все до-

СТОИМОСТЬ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Время дня	Форма (кроме птиц)	Форма (для птиц)
Утро/День +4	Полностью человеческая +4	Полностью человеческая +4
Вечер +0	Хвост	Маленькие крылья +2
Ночь +2	Уши и хвост	Крылья которые выглядят так, что с их помошью можно летать.

ступные вам силы, независимо от того, в какой форме вы находитесь, кроме тех, которые конкретно говорят об обратном. То же самое относится и к слабостям, поэтому, пожалуйста, будьте осторожны.

В таблице приведены затраты на трансформацию. Стоимость – это комбинация времени суток и формы, которую вы хотите принять. Время должно быть самоочевидным, но давайте объясним часть формы.

Принятие совершенно человеческой формы довольно дорого. Тем не менее, вы можете уменьшить стоимость, позволив хвосту или хвосту и ушам вашей истинной формы проявиться (и если вы выпустите свои уши и хвост вечером, вы можете трансформироваться бесплатно). Какую форму вы будете использовать, вероятно, зависит от того, где вы находитесь и с кем имеете дело. Например, если лиса пойдет средь бела дня, с хвостом на выпуск (6 очков), она, скорее всего, привлечет внимание. С другой стороны, если она встречает друга в сумерках или на дороге ночью, уши и хвост не должны быть проблемой. Однако, обратите внимание, что в отличие от других видов Хенге, птицы выпускают свои крылья, а не их уши или хвосты, когда они меняются.

Еще одно: если вы приняли человеческую форму, вы можете мгновенно вернуться к своей животной форме. Для этого вам не нужно использовать какие-либо Чувства или Чудо. Если вы столкнулись с ситуацией, с которой вы не можете справиться как с человеком, вы можете сделать это, предполагая, что все вокруг вас знают вас достаточно хорошо, чтобы узнать о вашей истинной форме. Независимо, всякий раз, когда вы снова меняетесь в человеческую форму, вам придется опять использовать Чудеса или Чувства.

7. СОЗДАНИЕ СВЯЗЕЙ

В определенной степени, как вы относитесь к тому, кого вы только что встретили, зависит от того, как он себя ведет в то время. Когда вы встречаете кого-то, с кем у вас еще нет связи, и у вас есть возможность поговорить с ними и посмотреть, как они действуют, вы начнете формировать впечатление о них, верно? Это не обязательно означает, что это действительно так, но не будет преувеличением сказать, что ваше мнение о них в какой-то момент сформировалось.

Когда персонажи встречаются во время сцены и говорят в первый раз, они могут совершать «проверки впечатлений» относительно друг друга. Это проверка для создания связей от кого-то, с кем вы встречались во время сцены (обычно это персонаж, введенный рассказчиком). Вот как это работает:

Во-первых, Хенге выбирает, какой атрибут он или она хочет использовать, чтобы обратиться к новичку. Выберите один атрибут, исходя из того, как вы хотите показать себя им. И пришло время проверить. Результат 4 дает вам связь от них с силой 1, в то время как результат 8 дает вам соединение от них с силой 2.

Тем не менее, вы не можете использовать проверку впечатлений, чтобы создать новое соединение, если другой человек не хочет проверять впечатление. Обязательно помните об этом. Кроме того, хотя проверка впечатлений позволяет вам создать новую связь, вы не получите никаких дополнительных очков Чуда или Чувства сразу. Вы можете получить их только в начале следующей сцены.

В любом случае содержание таких связей примерно определяется тем, какой атрибут вы используете что бы произвести впечатление, как указано ниже.

- С Хенге: Восхищение, уважение
- С животными: привязанность, доверие
- С Взрослым: Восхищение, Соперничество
- С ребенком: защита, привязанность

Примечание. Если вы используете один и тот же атрибут, и ваш результат меньше чем их, содержимое их связи с вами автоматически будет «Нравится».

ВЕЩИ, КОТОРЫЕ ВЫ ДЕЛАЕТЕ МЕЖДУ СЦЕНАМИ

Есть также определенные вещи, которые игроки могут делать между сценами. Вы можете укрепить связи со всеми игроками, которые появились в последней сцене, и / или пересмотреть содержимое этих связей.

1. УКРЕПЛЕНИЕ СВЯЗЕЙ

Тратя Мечты, которые они заработали во время сцен, Хенге может укрепить связь с кем-то. Однако вы можете только укрепить связь с кем-то, кто появился в предыдущей сцене. Если они не появлялись на последней сцене, вы не можете укрепить свою связь. Кроме того, только другая сторона может укрепить свою связь с вами. Хенге может только улучшить его или ее связи с другими.

Естественно, если у вас есть Мечты, вы можете придержать их для следующей сцены. Вам не нужно принудительно использовать их сразу, и вы можете сохранить их, чтобы получить особенно сильные связи.

Если кто-то укрепит связь с вами, не забудьте отметить это на своем листе. Связи – это не то, что вы создаете в одиночку. Вам нужен другой человек, который тоже будет о вас думать.

Цена усиления связей

До	Цена
1	5 мечты (0 с проверкой впечатления)
2	5 мечты (0 с проверкой впечатления)
3	5 мечты
4	8 мечты
5	12 мечты

2. Изменение содержимого связей

Теперь еще одна важная вещь, которую вы можете сделать между сценами, – это изменение содержимого ваших связей. Не обязательно что бы вам кто-то бесконечно просто «нравился». Иногда Восхищение может измениться в Любовь. Если после окончания сцены вы считаете, что содержимое одной из ваших связей вашей Хенге изменилось, спросите рассказчика. Если рассказчик дает разрешение, вы можете изменить его содержимое.

Как только это все в порядке, вы можете перейти к следующей сцене. Казалось бы, немного хлопотно делать все это, чтобы закончить сцену, но если вы привыкнете, все пройдет быстро. Это может занять немного времени, но, пожалуйста, убедитесь, что вы все сделали правильно.

Завершение истории

После завершения нескольких сцен история закончилась.

Однако подождите минутку. Разве вы не собираетесь рассказывать истории своей Хенге снова? У вас могут быть возможности использовать их снова. Если это так, вы также можете сделать заметки об этой Хенге, чтобы вы не забыли сегодняшнюю историю, для следующего раза.

Хенге все еще может получить Мечты во время последней сцены, но они не могут перенести оставшиеся мечты для следующей истории. Вместо этого вы должны использовать как можно больше, чтобы усилить связи. Сложите силу всех ваших связей по отношению к другим, кроме связи с городом (не считайте связи от других к вам, или Нити). Получившийся результат это сколько очков Воспоминаний вы получаете за эту историю. См. «Другие вещи», чтобы узнать, как использовать Воспоминания.

После того, как вы записали свои Воспоминания, пришло время превратить все ваши Связи, кроме связи с городом, в Нити. Ваши связи к другим превращаются в Нити к другим и Ваши связи от других превращаются в Нити от других. Нити, как и связи, также имеют содержимое. Запишите содержимое, чтобы вы не забыли и сохраните драгоценные нити на будущее. См. «Другие вещи», чтобы узнать, как использовать Нити.

После того, как вы получили свои воспоминания и Нити, ваша история иссякла.

Другие вещи

Это дополнение к правилам. Если вы рассказываете свою первую историю, вам не нужно слишком беспокоиться об этих вещах, но, поскольку некоторые силы Хенге имеют к ним отношение, мы рекомендуем вам прочитать этот раздел.

Продукты цивилизации

Хотя Хенге может принимать человеческую форму, им все равно нужно делать проверки на все, что связано с машинами. В конце концов, у Хенге нет таких технологий. У них нет сотовых телефонов или денег, и они не умеют управлять автомобилем. Даже просто что бы позвонить по телефону требуется проверка.

Пожалуйста, действуйте на основании того факта, что такие действия не подходят для Хенге.

Удивление

Обычные люди, как правило, шокированы, когда видят, как Хенге превращается или использует другие странные силы. Хенге даже иногда удается удивить друг друга. Когда Хенге делает такие вещи рядом с людьми, которые мало знают о Хенге или перед людьми, не осознавая этого, они могут удивить их.

Когда Хенге бездумно делает неестественные вещи, рассказчик может заставить окружающих людей страдать «Удивлением», которое, вероятно, напомнит Хенге, что они сделали что-то странное. Если это особенно отчаянная ситуация, вы можете спросить их, действительно ли они захотят это сделать.

Люди, которые были удивлены, будут кричать, убегать и т.п. Иногда Хенге может преднамеренно удивлять людей, которые плохо себя ведут или которые создают проблемы. Тем не менее, вы не должны беспечно пугать своих друзей.

Если вы намеренно пытаетесь удивить кого-то, вам нужно сделать проверку. Сравните ваш атрибут Хенге с самым высоким атрибутом жертвы; если ваш атрибут Хенге выше, жертва удивляется. То, как они реагируют, точно зависит от разницы, на которую ваш результат превышает их.

Удивление

#	Эффект
1-2	Человек тут же начинает кричать
3	Человек убегает так быстро, как только может.
4	Человек парализован и не может двигаться.
5+	Человек падает в обморок и валиться с ног.

Драки

Драки – это нехорошо. Вы действительно не должны. Но иногда это происходит в любом случае. Когда это произойдет, сделайте проверку с помощью Животное или Взрослый. Использование Животного означает, что вы царапаете и кусаете, а использование Взрослый означает, что вы бьете и используете оружие. Тот, кто получает более высокий результат, побеждает, а проигравший может убежать или будет сбить с ног. Однако, и мы не можем подчеркнуть это достаточно,

вам нужно максимально избегать попыток разрешить проблемы насилием.

Возня среди хороших друзей – это одно, но вы не должны навязывать драки людям, которых вы не знаете хорошо, только потому, что они вам не нравятся. Даже если вы и выиграете, ничего хорошего из этого не выйдет.

Если ваша связь с городом 3 или выше, оно упадет до 2, если вы попадете в драку.

СЛАБОСТИ

Потому что Хенге по-прежнему представляют собой различные виды животных, у них у всех есть слабости, с которыми они просто ничего не могут поделать. Сколько слабостей зависит от индивидуальной Хенге, и чем их больше, тем больше возможностей они могут использовать. Однако иногда эти недостатки могут препятствовать им двигаться вперед.

Хенге может потратить в общей сложности 6 очков Чуда и / или Чувства, чтобы преодолеть слабость. Однако это длится только на одно действие. Если вам нужно несколько раз преодолевать слабость во время сцены, вам придется постоянно платить по 6 очков каждый раз. Например, если кошка с слабостью «не может плавать» хочет переплыть на другую сторону реки, получить что-то и вернуться назад, ей нужно будет использовать 6 очков по пути туда и 6 на обратном пути , в общей сложности 12.

Если Хенге просто не может преодолеть слабость и не может потратить 6 очков, участник может снять слабость с разрешения рассказчика. (Но у него или нее должно быть разрешение рассказчика!) Если Хенге снимает слабость, он или она также теряет силу, которая была сопряжена с ним. Кроме того, если Хенге остается без слабостей, он или она должен выбрать новую слабость. Вы можете удалить только одну слабость за историю.

ВАША СВЯЗЬ С ГОРОДОМ

Все Хенге начинаются со связью с городом, в котором они живут, но это работает немного иначе, чем другие связи. Она всегда начинается с силы 2 с обеих сторон, связь города с Хенге, имеет «Принятие» в качестве содержимого. Это означает, насколько ваша Хенге является частью города, где он живет. Если «город» кажется слишком абстрактным или жестким, вы можете думать об этом как о связи с «каждым». Это не физическое место, которое создает связь, а сообщество, люди, которые там живут.

Ваша связь с городом не становится нитью или не отражается на количестве воспоминаний, которые вы зарабатываете в конце истории. Однако, поскольку город остается постоянным от одной истории к другой, в отличие от Хенге и людей, это единственная связь, которая остается неизменной в конце истории.

Возможно, что связи с городом повысится в силе, до или от Хенге. Хенге, которые испытывают особую любовь или благодарность сообществу, могут укрепить свои связи с ним. Точно так же рассказчик может укрепить связь города с Хенге, который делает то, что замечает все сообщество. Если связь Хенге с городом становится сильнее, оно остается более сильным в будущих историях.

СИЛЬНЫЕ СВЯЗИ

Часто бывает, что обе стороны связи достигают силы 5.

В таком случае, обе стороны связи, получают в общей сложности 10 очков каждого из Чудес и Чувств в начале следующей сцены в качестве специальной награды.

Если у вас есть одно из этих сильных связей в конце истории, обе стороны получают две Нити друг к другу. Эти две Нити могут иметь одно и то же содержимое, или они могут иметь разные, если их отношения более сложны.

ПОЯВЛЕНИЕ

Если рассказчик не позволяет вам появиться на сцене, и вы думаете, что можете или хотите, вы должны спросить рассказчика напрямую. рассказчик должен решить, может ли Хенге появиться в данной сцене, но вы не должны упускать хорошую возможность.

Возможно, вы также можете принять участие в другой сцене, которая происходит одновременно и в том же месте, но вы должны играть вместе настолько, насколько это возможно.

ВОСПОМИНАНИЯ

Хенге сильнее, чем обычно, когда у них много воспоминаний. Вы можете использовать свои очки Воспоминаний как Чудо или Чувства, когда они вам понадобятся во время истории. Однако, как только вы их используете, они исчезнут, и вы не получите их обратно, когда сцена изменится.

Вы можете сохранить Воспоминания, которые у вас есть, в конце одной истории для следующего. Кроме того, новые Воспоминания, которые вы получаете, добавляются к тем, которые вы не использовали. Например, если у вас есть 10 очков Воспоминаний, и вы используете только 2 во время истории, у вас останется 8. Если вы заработаете еще 12 очков во время следующей истории, не используя ни одного, у вас будет 20 очков.

НИТИ

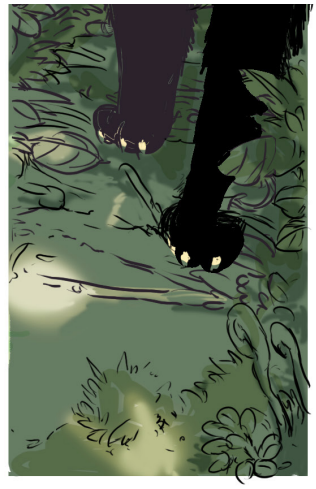
Когда история заканчивается, все связи, которые вы создали, за исключением связи в городом, превращаются в Нити.

Нить – это незабываемая «связь», которая переносится через несколько историй, даже если другой человек не появляется в данной истории. Независимо от того, сколько Нитей у вас есть, они напрямую не влияют на историю. Однако, если вы столкнулись с кем-то, к кому у вас есть Нить из другой истории, и вы сможете снова взаимодействовать с ними, вы можете превратить Нить в новую связь с тем же содержимым, и его сила увеличиться на 1 за каждую нить, которую вы имеете с ними. (Не забудьте проверить их нити, чтобы увидеть те, которые они могли бы вернуть к вам.) Если

вы используете Нить таким образом, вы потеряете эту Нить. Тем не менее, вы можете создать новую Нить в конце истории.

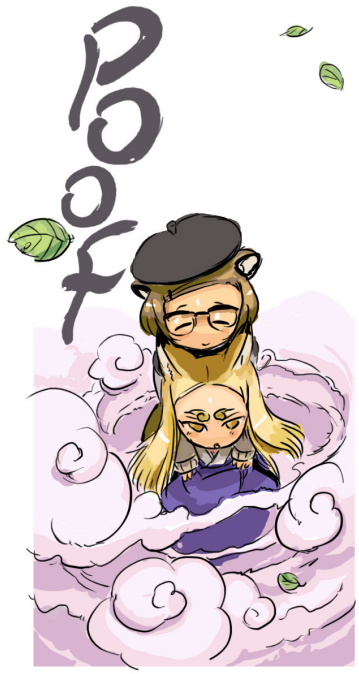
Например, в начале истории Связь с другом обычно начинается с силы 2, но если у вас была история с ними раньше, вы начинаете со связью в 3 (или 4, если у вас есть две Нити с ними). Кроме того, если рассказчик проведет проверку впечатления для персонажа, которого он или она представил, связь усиливается количеством Нитей, которые у вас есть.

Нити – более слабая версия связей, но они могут быть очень важными, если вы продолжаете рассказывать истории в течение длительного времени.



HEART-WARMING ROLE-PLAYING

GOLDEN SKY Stories



Из животных лисицы ближе всего к богам, а в городе они занимают положение выше любого другого животного. В результате лисы являются наиболее опытными в оказании влияния на других Хенге, но они не сильны, когда дело доходит до того что бы сделать что то самим. Лисы не лучший выбор для тех, кто хочет быть активным. Многие лисы высокого мнения о себе, носят странную одежду, и знают много секретов, из-за которых они держатся на расстоянии от людей. Тем не менее, поскольку лисы Хенге имеет много забот и склонны появляться повсюду, они, как правило, важны как лидеры. Их роль это спокойно все обдумать, а иногда и дать всем взрослое мнение по тревожившим вопросам.

Силы лисы

Соблазнительная (0)

У вас есть таинственный шарм, который может смутить противоположный пол. Когда лиса создает новую связь с проверкой впечатления, если другая сторона – человек или хенге (но не животное другого вида) противоположного пола, сила связи с ними увеличивается на единицу. Вы также можете выбрать тип связи другой стороны.

Оракул (6)

Вы можете заставить кого-то спящего рядом с вами, видеть во сне что вам захочется, и они будут думать, что это был их собственный сон. Если ваш атрибут Henge выше, чем атрибут Adult для человека, вы можете заставить их не делать что то, что они планируют, или подтолкнуть их к действую от которого они воздерживались. Однако, чтобы использовать эту силу, вы должны объяснить содержание сна рассказчику. Если рассказчик считает сон, проблематичным или противоречивым, он может игнорировать его предполагаемый эффект.

Лисий огонь (6)

Создает иллюзию огненного шара на кончике вашего хвоста. Вы можете использовать эту силу только вечером или ночью, и только когда у вас виден хвост. До окончания сцены вы можете использовать это, чтобы заставить людей, которые это видят бежать в страхе или приблизиться из любопытства. Если они могут сделать проверку Adult, которая превосходит ваш атрибут Henge, они могут реагировать, как им захочется, но если вы выиграете, вы можете заставить их бежать или приблизиться по вашему усмотрению.

Невидимость (8)

Вы можете сделать ваше тело прозрачным. Другие могут заметить вас, только если они могут превзойти ваш атрибут Хенге + 3 на проверке Хенге. Эффект длится до тех пор, пока вы не решите отключить его, или сцена закончится.

Подделка (10)

Вы можете превратить объект в нечто другое, живое или неодушевленное, такого же размера. Это позволяет вам изменить внешний вид объекта на все, что вы хотите, и он будет выглядеть вполне убедительно. Однако камень, превращенный в человека, не сможет двигаться, и сломанная машина, превращенная в новую машину, не заведётся. Меняется только внешний вид, а способности объекта (или их отсутствие) остаются неизменными. Эффект длится до тех пор, пока вы не решите отключить его, или сцена закончится.

Волшебный дождь (12)

Вы можете вызвать легкий дождь в непосредственной близости. Этот дождь будет идти, независимо от того, есть ли облака, и может идти и днем или ночью. Находясь под дождем, Хенге может принимать человеческую форму бесплатно, и они могут использовать Wonder и Feelings взаимозаменяемо (т.е. Они могут использовать Feelings для способностей и Wonder для проверок). Эффект длится до конца сцены.

СЛАБОСТИ

ЖАРЕНЫЙ ТОФУ

Вы без ума от Абураагэ (жареный тофу). Когда вы это видите, ваша трансформация частично отменяется. Если вы были в полной человеческой форме – появляется хвост, если хвост уже был, появляются уши. Если были видны и уши и хвост, вы вернетесь к полностью животной форме.

СЕКРЕТ

У вас очень строгое правило против того, чтобы люди видели вашу истинную форму. Если кто-то видит вашу полную форму лисы, ваши связи с этим человеком и городом теряют 1 силу.

ГОРДЫНЯ

Вы без ума от Абураагэ (жареный тофу). Когда вы это видите, ваша трансформация частично отменяется. Если вы были в полной человеческой форме – появляется хвост, если хвост уже был, появляются уши. Если были видны и уши и хвост, вы вернетесь к полностью животной форме.

СТРАННАЯ

Вы говорите и одеваетесь в отрыве от условностей нашего времени. Потому что вы так сильно выделяетесь, вы не можете как следует скрыться, и если вы будете ходить по городу в человеческом обличье, вы привлечете всеобщее внимание.

ХОЛОДНАЯ

У вас проблемы с выражением эмоций, и вы кажетесь холодной. Уменьшите силу связей от других, полученных с помощью проверок впечатлений, на 1.

БЛЕФ

Вы всегда преувеличиваете свои способности. Вы должны потратить 2 очка Чувства, чтобы иметь возможность тратить Чувства, чтобы поднять свои атрибуты для проверки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

ЛЖЕЦ (8)

Вы можете заставить человека поверить в ложь, которую вы только что сказали. Если они не смогут побить ваш атрибут Henge с помощью проверки Adult, они будут обмануты. Они продолжат верить в вашу ложь и действовать соответственно, пока они не найдут четких доказательств обратного.

СТАРЫЙ ДРУГ (6)

В вашей долгой жизни вы познакомились со многими людьми. Когда вы первый раз встречаетесь с другими Хенге, вы можете сделать их своим старым знакомым, и, встречаясь с человеком, они могут быть кем-то, с кем вы встречались когда они были детьми. (Это также работает для местных богов.) Это работает только при «первой» встрече. Кроме того, вы должны рассказать рассказчику, как вы встретились.

ХРАМ (0)

Люди построили храм в вашу честь. Лисица, у которой есть храм, может иметь до 10 000 иен (около 100 долларов США) наличных денег до конца каждой истории. Кроме того, хотя люди все еще могут быть удивлены вашим появлением, они не будут преследовать или кошмарить лису. Вы также можете говорить с местными богами на равных.

ПАРИТЬ (4)

Вы можете летать по небу в неспешном темпе. Вы можете двигаться таким образом примерно со скоростью человеческого шага, и находясь так высоко, вы получаете +2 бонус к проверкам на поиск вещей. Эффект длится до конца сцены.

БРАЧНЫЕ УЗЫ (4)

Холодно ругая одного человека в одной сцене, вы можете создать более прочную связь с другим. Вы можете уменьшить силу связи одного человека к вам на 1 в обмен на укрепление вашей связи с кем-то еще. Это может поднять связь от 0 до 1.

НАСТОЯЩЕЕ (8)

Вы можете дать человеку объект наделенный особой силой. Выберите любую силу, свою или друга, чтобы вложить ее в объект. При правильном использовании они могут использовать эту силу (Используя их Wonder / Feelings). Вы можете решить, какую форму примет объект, и как он будет используется, но он не должен быть слишком большим или полезным ни для чего другого.

Тануки - это самые умелые в превращение животные, даже среди хенге. Они могут превращаться не только в человеческую форму, но и в монстров, конкретных людей, которых они знают, и неодушевленные предметы, такие как камни или даже транспортные средства. Опавшие листья могут стать деньгами, и сам пейзаж может измениться вокруг них. В любом случае, будь то человеческая форма или что-то совершенно другое, Тануки - самые умелые Хенге во всем, что касается трансформаций. Роль тануки заключается в том, чтобы использовать свои силы для преодоления трудных ситуаций, завораживая людей и трансформируя себя. Их спокойная, теплая манера вести себя также может помочь создать настроение.

СИЛЫ ТАНУКИ

ДЕНЬГИ (2)

Вы можете превратить листья, желуди и т.п., в деньги. Это работает только вечером или ночью, а «деньги» превращаются обратно в листья и т.п. на рассвете.

БУКА (8)

Вы можете принять чудовищную форму, чтобы напугать людей. Люди и Хенге, которые вас увидят в такой форме, будут удивлены. Когда вы используете эту силу, вы получаете специальный +1 бонус к Henge для того, что бы вызывать Сюрприз. Вы можете решить, в какого монстра превратиться.

СТАТЬ ЧЕМ УГОДНО (8)

Вы можете превратиться в инструмент или природный объект, такой как чайник или камень. Кроме того, если вы внезапно превратитесь обратно, вы сможете удивить людей. Если вы заплатите вдвое большую стоимость (16 очков), вы можете стать чем-то достаточно большим, чтобы вместить нескольких человек, например автомобилем или лачугой. Однако эта сила не позволяет вам стать жидкостью, газом, пламенем или живыми существами.

КОПИРОВАТЬ (10)

Вы можете превратиться в копию человека, которого вы знаете. Вы не можете превратиться в кого-то, кого вы не знаете. Кроме того, как только вы превратились, если вы поговорите с кем-то, кто знает человека, которого вы копируете, вам придется пройти проверку Henge против его Adult (или силу его связи с этим человеком), или они поймут ты подделка.

БАРАБАНЫ ТАНУКИ (12)

Вы можете позвать своих друзей Тануки, и начать вместе барабанить на своих животах. Это можно использовать только вечером или ночью. Люди, появляющиеся в сцене, которые услышат это, уменьшат свой Adult до нуля, а электроника и другие устройства цивилизации перестают работать. Этот эффект длится до тех пор, пока сцена не закончится.

ВИДЕНИЯ (16)

Вы можете окружить кого-то иллюзиями и очаровывать их чувства. Один человек полностью опутан этими иллюзиями, и он будет думать, что находится в совершенно ином месте. Другие люди могут, конечно, видеть реальность, но жертва должна побить ваш атрибут Хенге своими атрибутами Хенге или Adult, чтобы преодолеть иллюзию. Эта сила длится до тех пор, пока вы не отмените ее, или сцена не закончится.

СЛАБОСТИ

ПУГЛИВЫЙ

Ты робкий и тебя легко испугать. Каждый раз, когда вы подвергаетесь сюрпризу, вы будете падать в обморок, независимо от результата проверки. Ваши превращения не будут отменены, когда это произойдет, но вы не сможете двигаться, если кто-то не будет вас нести.

ЛЕГКОВЕРНЫЙ

Вы просто не можете понять, когда вас обманывают, даже в тот момент, когда вы сами кого-то обманываете. Вы никогда не подозреваете, что вам лгут, и даже если вы, как игрок, полностью поймете, что вам сказали ложь, ваш Хенге должен будет поверить в это.

ОБЖОРА

Вы любите поесть, и если вы как следует не поедите, то едва можете двигаться. Кроме того, если перед вами есть еда, вы должны остановиться и поесть, пока не наедитесь, или еда не кончится, даже если у вас есть другие дела.

УВЛЕЧЕННЫЙ

Вы легко увлекаетесь, когда люди льстят вам. Вы должны пытаться делать проверки, даже если они сложны, и даже если вы знаете, что вы потерпите неудачу (например, даже если ваше участие не обязательно).

РАССЛАБЛЕННЫЙ

Вы двигаетесь медленно, и вы просто ничего не можете с этим поделать. Вы не можете сделать свой атрибут Animal выше 1, когда вы создаете Хенге, и если вы хотите поднять его для проверки, вы должны потратить 1 дополнительное очко Чувств.

ДРАЗНИЛА

Вы все время любите дразнить людей. Вас винят в большинстве странных инцидентов в городе, и из-за этого ваша связь с городом не может превышать 2.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

НАБУХАНИЕ (8)

Вы можете заставить ваше тело стать массивным, чтобы удивить людей. Люди (и даже Хенге), которые раньше не видели эту силу, могут быть удивлены ею. Если это так, вы получаете бонус +2 к вашему атрибуту Henge для проверок на сюрприз.

НЕБРЕЖНОСТЬ (6)

Вы можете успокоить людей, показывая свою неуклюжесть. Вы можете использовать эту силу только тогда, когда приобрели Мечты за неуклюжие поведение. Каждый, кто видел вашу неуклюжесть (но не более трех персонажей рассказчика), получает 2 очка Мечты.

ЖЕЛУДОЧНЫЙ ЧЕРВЬ (8)

Когда ваш желудок пуст, вы можете заставить его испускать успокаивающий грохочущий звук. Когда вы заканчиваете одну сцену без еды, вы можете использовать эту силу во время следующей сцены. Если кто-либо из присутствующих имеет с вами Связь защита, привязанность или семья, вы можете увеличить их силу связи с вами на 1 (максимум до 4).

ТАНЕЦ ТАНУКИ (12)

Вы можете устроить странный танец для удовольствия других. Люди, которые видят, что вы танцуете, должны сделать проверку Взрослого 4 или выше, или они побросают все, что они планировали сделать, и начнут хохотать. Каждый, кто смеется таким образом, получает 3 Мечты.

ОТДЫХ (0)

Вы можете отдохнуть, чтобы увеличить свою силу превращений. Вы можете получить 6 очков Чуда в конце сцены, в которой вы не участвовали.

ШАЛОСТИ (0)

Вам нравится шалить, и все вас за это любят. Когда вы удивляете кого-то, вы можете получить столько очков Мечты, сколько других участников в сцене (включая рассказчика).

Кошки - причудливые, эгоистичные животные. Они действуют быстро, не обращая внимания ни на слова, ни на опасность. Они умеют беззвучно красться, читать сердца людей, быстро прятаться и так далее. Их талант - действовать в одиночку и отыскивать спрятанные вещи и мысли. С другой стороны, кошки не очень хорошо умеют заводить друзей. Они слабы в формировании связей с людьми. Они склонны притворяться, что не замечают людей, если только те действительно не в опасности, и в этом случае они помогут ... Такова роль кошек.

СИЛЫ КОШКИ

КИСКА (0)

Вы обычный кот, которого можно увидеть везде. Даже когда вы находитесь в своей животной форме, вы не будете удивлять людей, которые вас видят, и они не находят ваше присутствие странным.

ПУШИСТИК (4)

Ведя себя по-дружески и потираясь о кого-то, вы можете снять груз с сердца человека. Пока вы находитесь рядом с кем-то во время сцены, атрибут Adult этого человека падает до нуля.

ВЗГЛЯД В СЕРДЦЕ (6)

Вы можете читать сердца других. Это в основном позволяет вам услышать то, что кто-то говорит у себя в голове, а не то, что они чувствуют или что правда. Тем не менее, это позволяет вам узнать настоящие намерения из их сердца, а не из их рта.

БЕСШУМНЫЕ ЛАПЫ (8)

Вы перемещаетесь, не оставляя никаких следов и не создавая звука. Если вы не говорите или не делаете чего-то очевидно шумного, никто в сцене не заметит вашего присутствия вообще; проверка не возможна. Этот эффект будет продолжаться до тех пор, пока сцена не закончится.

КОШАЧЬИ ТРОПЫ (10)

Вы можете использовать пути, которые могут видеть только кошки, и неожиданно исчезнуть. Это позволяет вам входить или покидать сцену, когда и где вы хотите, независимо от того, разыгрывается ли она уже. Это работает даже если вы одновременно делаете что-то другое в другой сцене.

ДРУЗЬЯ (14)

Вы можете позвать других кошек в городе, чтобы помочь вам. Это приведет к появлению нескольких кошек, равных сумме ваших атрибутов Henge и Animal, умножить на два, до конца сцены. Однако, с таким количеством кошек в одном месте, вы не можете использовать свою силу «Киска». Если вы и ваши друзья не будете хорошо скрываться, вы, вероятно, будете удивлять людей, с которыми вы встречаетесь.

СЛАБОСТИ

ПУГЛИВЫЙ

Вы от природы любопытны и обладаете сильным охотничьим инстинктом. Когда вы видите что-то меньшее, чем вы, или что-то, чего вы не понимаете, вы начнете преследовать это. Но, несмотря на это, когда его движения или реакция окажутся чем-то неожиданным, вы будете удивлены. (Сделайте проверку Ребенка, рассказчик устанавливает требуемое число.)

ЛЕНЬ

Вы особенно чувствительны к жаре и холоду и вы довольно ленивая кошка. Вы можете потратить только 1 очко Чувств на проверки, связанные с активным перемещением тела.

КОШАЧИЙ ЯЗЫК

Есть много вещей, которые вы не можете есть. Вы не можете терпеть горячее, цитрусовые, кальмары или сырой лук. Если вы по ошибке съедите что-то из этого, вы автоматически попадаете под действие удивления 7 уровня.

НЕ МОЖЕТ ПЛАВАТЬ

Вы одна из тех кошек, которые не умеют плавать и ненавидят воду. Если вы попадете в ванну, бассейн или большой объем воды, вы автоматически попадаете под действие удивления 7 уровня.

ЭГОИСТ

Вы очень независимы и капризны. Даже если у вас и у кого-то есть связь с силой 5 друг с другом, вы все равно получите только 5 очков Чувства / Удивления каждый.

РВАТЬ

Когда вы видите бумажные раздвижные двери (седзи / фусума), плакаты и т.п., Вы ничего не можете с собой поделать что бы не порвать их своими когтями. Когда вы встретите что-то подобное в городе, вы забудете, что вы делали, и начинаете царапать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

КОТ-ДОМУШНИК (8)

Вы можете взять что-то у кого-то, и они не заметят. Вы можете украсть любой предмет в поле зрения, который кто-то носит или держит. Вы даже можете украсть предметы одежды, но вы не можете украсть машину или другие вещи, которые кошка не сможет унести.

КРЕПКИЙ СОН (0)

Вы можете участвовать в сцене, даже когда ничего не делаете. Если вы появляетесь в сцене, но проводите её спя, бездельничая, зевая и т.п., Вы можете автоматически получить 10 очков Мечты. Однако вы не можете получить этот эффект, если делаете проверки, используете другие силы или активно участвуете в разговоре. (Рассказчик оценивает, что сюда входит.)

ПРИТВОРНАЯ НЕВИННОСТЬ (4)

Это позволяет вам скрыть свой истинный характер и отлично ломать комедию. Объявите что вы используете эту силу, прежде чем делать проверку. Когда вы используете эту силу, вы можете использовать любой атрибут, который вам нравится для проверки, а не тот, который указан рассказчиком или правилами.

АКРОБАТИКА (4)

Вы можете двигаться, как будто вы практически летаете. Когда дело доходит до атлетики, если вы делаете проверку на Животное, вы можете сделать то, что кажется невозможными. (За исключением, конечно, плавания.)

ИЗ ТЕНЕЙ (6)

Вы можете быть в любом месте и увидеть что угодно. Если вы используете эту силу, вы можете заявить, что видели что-то, что было раньше, в другой сцене или истории, даже если вас там не было. Однако вы не можете использовать это для событий, которые произошли до вашего рождения.

УГРОЗА (8)

Это позволяет использовать загадочное кошачье достоинство, что бы запугать или отогнать кого-то. Сделайте проверку Хенге. Если вы превзошли их Взрослый или Хенге, они покинут сцену. Однако вы не можете использовать эту силу на дружественном Хенге.

Собаки лучше всех ладят с людьми. Их образ мысли похож на людской больше чем у любого другого типа Хенге. Собака-Хенге может делать всевозможные вещи. Специальные способности собак предназначены для защиты близких им людей. Они могут занять чье-то место, успокоить друга и взреветь что бы прогнать незнакомца, все для того чтобы защитить кого-то важного для них. Конечно, для собаки самое главное - найти этого важного человека. Роль собаки должна быть мостом между другими животными и людьми. Ваши другие друзья не могут не думать, как животные, поэтому постарайтесь помочь им понять, что люди думают и чувствуют.

СИЛЫ СОБАКИ

ПЁСИК (0)

Вы обычная собака, каких люди видят везде. Даже когда вы находитесь в своей животной форме, вы не будете удивлять людей, которые вас видят, и они не находят вашего присутствия странным.

БЫТЬ РЯДОМ (4)

Когда вам кто то нравиться, вы можете помочь им успокоиться. Вы можете использовать это одновременно с проверкой впечатления. Когда вы оба появляются в одной и той же сцене и используете эту силу, они получают Чувства, равные силе вашей связи с ним.

ПОГЛАДИТЬ (6)

Вы счастливы когда вас гладят. Когда кто-то находящийся в той же сцене, что и вы гладит вас, вы можете получить Чувства, равные силе вашей связи с ними. Вы не можете просто решить использовать эту силу; вам нужно, чтобы сначала кто-то участвующий в сцене, вас погладил.

ВСЕ В ПОРЯДКЕ (6)

Вылизывая чье-то лицо и тому подобное, вы можете заставить их чувствовать себя лучше. Это позволяет вам подбодрить их после того, как они были удивлены, проиграли спор или расстроились из за чего то ещё.

ЗАМЕНА (8)

Когда кажется, что кто-то находится в опасности, вы можете занять их место. Если вы используете эту силу, вы можете войти в сцену, даже если вы ранее не участвовали в ней и поставить себя на линию огня. Если это окажется чем-то опасным, рассказчик, возможно, ранит вас и вы получите благодарность за этот акт жертвоприношения.

РЁВ (10)

Внезапно лая и бросаясь, вы можете отпугнуть других Хенге. Когда вы используете эту силу, если ваше животное выше, чем у их Взрослый, они будут удивлены. Хенге, которые удивлены этой силой, вернутся в свой истинным облик животных независимо от их нынешнего состояния.

СЛАБОСТИ

ОШЕЙНИК
У вас есть хозяин, и вы не можете не подчиняться этому человеку. Независимо от силы вашей связи с ним или ею, вы не можете идти против своего хозяина.

НЕУКЛЮЖИЙ
Вы не очень хорошо умеете что-то эффективно делать или заботитесь о себе. Ваш атрибут Adult должен быть равен нулю, и вы можете использовать только 1 очко Feelings для данной проверки Взрослого.

ЧЕСТНЫЙ
Вы очень честная собака, которая просто не может лгать. На протяжении всей истории вы не можете лгать, даже во спасение.

ЗАСТЕНЧИВЫЙ
Вы - застенчивая собака, у которой есть проблемы с знакомством с новыми людьми. При выполнении проверки впечатления уменьшите силу полученной связи на 1. Однако это относится только к людям, с которыми вы встречаетесь в первый раз, поэтому вы можете сделать обычную проверку впечатления, если у вас есть Нить с этим человеком.

НАИВНЫЙ
Будучи такой чистой, невинной собакой, не доверяете или не любить других - не в вашей природе. Вы не можете проявлять неприязнь или недоверие к другим во время истории. (Тут есть место для компромисса, но вы все-таки не можете серьезно думать о людях таким образом.)

СТРАШНЫЙ
Вы - большая страшная собака, возможно с пугающим лаем. Когда вы делаете проверку Впечатления, сила связи другого человека к вам уменьшается на 1. Однако это относится только к людям, с которыми вы встречаетесь в первый раз, поэтому вы можете сделать обычную проверку впечатления, если у вас есть Нить с этим человеком.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

ДОМ (0)
В начале каждой истории у вас есть связь с вашим хозяином с силой 2 в каждом направлении. Вы можете поднять эту связь только после сцены, где появился ваш хозяин. Пожалуйста, обсудите с рассказчиком что за человек ваш хозяин.

НАСТОЙЧИВОСТЬ (4)
У вас есть способность упорствовать в чем угодно. Если вы используете это, вы можете игнорировать удивление. (Вы должны заявить, что вы настаиваете.) Кроме того, вы можете использовать эту силу для преодоления своей собственной Слабости.

ИЗВИНИТЕ (8)
Ты такой хороший парень, что по большей части, если ты извинишься, тебе все будет прощено. Используя эту силу, люди простят вам почти любую не фатальную ошибку, но ваши слова и поведение должны быть действительно извинительными.

Я ВЕРЮ В ТЕБЯ (6)
Вы можете оставаться верными своим чувствам, и вы продолжаете верить в кого-то особенного для вас. Вы можете использовать эту силу в конце сцены. Когда вы используете эту силу, каждый, к кому у вас есть Связь, получает Чувства, равные силе вашей связи к каждому из них.

Я ЛЮБЛЮ ВСЕХ (0)
Вы действительно любите весь мир от всего сердца. Вы начинаете каждую историю со связью к «Любовь ко всем» с силой 3. (Вы не получаете обратную связь.) Вы можете повысить эту специальную связь только в конце истории. Кроме того, если рассказчик одобрит, вы вполне можете начать связь От «Все».

УХОДИ! (8)
Лая и бросаясь, вы можете напугать и отогнать кого-то. Сделайте проверку Животного. Если она выше, чем их Животное, они покинут сцену. Однако, вы не можете использовать это против дружественных Хенге.

Кролики легко поддаются одиночеству, но особенно хорошо умеют заводить друзей. Их способности помогают им в укреплении связей, побуждают людей, с которыми у них есть связи, делать одолжения, и делать одолжения в ответ. Они также хорошо ладят с людьми, которых они только что встретили. Кролик ничего не может сделать без людей вокруг. Их роль заключается в том, чтобы формировать связи со многими людьми, дружить, веселиться, и делать счастливые истории. Кролики существуют, чтобы сделать других - и, безусловно, самих себя - счастливыми.

СИЛЫ КРОЛИКА

СИМПАТИЧНЫЕ (0)

У вас есть определенный шарм, который заставляет всех находить вас милыми и привлекательными. Стоимость Dreams для других, чтобы укрепить связь с кроликом, снижается на 1.

ОТБИВАТЬ МОЧИ (1+)

Мочи - это своего рода рисовый торт, сделанный измельчением риса в пасту. Японцы традиционно делают это во время Нового года с большим деревянным молотом, чтобы размельчить рис, а японский фольклор говорит, что кролик на луне проводит время отбивая мочи. Возможно, от него вы и унаследовали искусство делать мочи. Если кого-то съест сделанное вами мочи, они получат Чувства, равные сумме Чудес, которую вы потратили на создание мочи.

ВИСЛОУХИЙ (3)

Повесив уши, вы можете выглядеть подавленными и заставляете окружающих беспокоиться о вас. Вы можете использовать это только в случае провала проверки. Когда вы используете эту силу, вы можете получить Чувства, равные силе вашей связи с одним человеком, который находится в той же сцене.

ПОМОГИТЕ (6)

Вы случайно наталкиваетесь на кого-то знакомого. Это позволяет вам вызвать одного человека, с которым у вас есть связь, чтобы он появился в текущей сцене. Однако то, что этот человек на самом деле будет делает, когда появиться, зависит от участника или рассказчика.

Я НЕ ЗНАЮ (8)

Вы можете хранить тайны и лгать, не вызывая подозрений. Когда вы используете эту силу, вы заставляете одного человека перестать подозревать вас. Даже если есть железные доказательства, они не будут подозревать вас, если кто-то не заставит вас признаться. Этот эффект продолжается до конца сцены.

ЛУННЫЙ СВЕТ (20)

Вы можете использовать силу Луны и заставить животных стать людьми и людей стать животными. Вы можете использовать это только в лунную ночь, и только на тех, кто хочет быть затронутым. Хенге теряют свои базовые силы (но не Слабости / Дополнительные Силы), а люди получают некоторые из Слабостей и Дополнительных Сил животных. Попавшие под этот эффект, не вернутся к своим нормальным «я», пока кролик не решит закончить трансформацию, или история не закончится.

СЛАБОСТИ

ОДИНОЧЕСТВО
Вы склонны к одиночеству, и вам не нравится оставаться одним. Вы не можете действовать отдельно от кого-то другого. Вы всегда должны быть с кем-то.

ПЛАКСА
Вас очень легко довести до слез. Вас легко удивить, и для проверок удивления ваш атрибут уменьшается на 2. Кроме того, когда будете удивлены, если вы не потеряете сознание, вы будете громко плакать. Это остается неизменным и в человеческой форме.

ЛЮБОВНЫЕ ТОМЛЕНИЯ
Вы особенно склонны влюбляться. Когда вы делаете проверку впечатления с кем-то, вы можете выбрать «Любовь» как тип новой связи, независимо от силы. Вы не можете оторвать себя от партнера, если он строго не попросить вас об этом.

НЕТЕРПЕНИЕ
Вы очень склонны к панике и всегда в спешке. Из-за того, что вы так взволнованы, вы делаете много бессмысленных действий. Всякий раз, когда вы хотите использовать силу, вы должны потратить 1 дополнительное очко Wonder.

НАЗОЙЛИВЫЙ
Вы не можете не вставлять свой нос в чужие дела. Вы слишком сочувствуете проблемам других и склонны принимать их образ мышления. Всякий раз, когда вы находитесь в сцене с кем-то, у кого есть связь с человеком, с которым у вас самая сильная связь, тип вашей самой сильной связи изменится, на то же самое что и у этого другого человека.

ИЗБАЛОВАННЫЙ
Вместо того, чтобы делать что-то самому, вы ишите способ заставить кого-то другого сделать это за вас. За исключением проверок впечатления, вы не можете делать никакие проверки, если все ваши друзья не попытались и не смогли.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

ДРУЖБА (0)
Вы хорошо знаете людей, и вы от природы симпатичны. Уменьшите стоимость укрепления ваших связей с другими на 1 Dream.

ПОЖАЛУЙСТА (6)
Вы можете просить кого-то со слезливыми глазами и заставить их слушать. Если их Взрослый выше вашего Ребенка, они могут отказаться. Однако, рассказчик может игнорировать самоубийственные просьбы.

Я ЛЮБЛЮ ТЕБЯ! (12)
Беря на себя инициативу, обращаясь к человеку, которого вы любите, вы можете усилить чувства между вами. Это повышает силу связи от них к вам на 1. Вы можете использовать эту силу на партнера 1 раз за историю.

РЫВОК (8)
Вы очень, очень быстро, когда убегаете с полной скоростью. Вы можете прервать любую проверку, чтобы убежать из текущей сцены в безопасное место. Вы также можете взять с собой одного согласного человека или Хенге.

ПОМНИТЕ (6)
Вы можете заявить, что у вас есть общие воспоминания с тем, кого вы встретили. Это позволяет увеличить силу связи, которую кто-то устанавливает с вами через проверку впечатления на 1.

ДАВАЙ ИГРАТЬ! (8)
Вы проводите время, играя с кем-то. Когда вы не появляетесь в сцене, вы можете играть с другими, которые также не находятся в сцене. Когда вы используете эту силу, вы и любой, кто играл с вами, могут тратить Мечты на усиление связей и получают Чудеса и Чувства, как обычно.

Обозревая землю из небесных высот, птицы это самые загадочные и далеко удаленные от людей Хенге. Их мировоззрение немного отличается от других Хенге, и у них есть свой собственное особый образ мыслей. Птицы могут с легкостью летать по воздуху. Кроме того, они могут делать так, что бы и другие тоже могли летать, и умеют пускать слухи по ветру. Несмотря на эти способности, у них много недостатков. Они очень забывчивы, они не могут видеть ночью, им трудно ходить, и у них больше проблем с пониманием людей, чем у остальных. Когда птица летит по воздуху, люди замечают, даже если у птицы не было такого намерения. Такова роль птиц.

Силы птицы

Птичка (0)

Вы обычная маленькая птица, вид животных, которых люди все время видят. Даже когда вы находитесь в своей животной форме, вы не будете удивлять людей, которые вас видят, и они не находят вашего присутствия странным.

Крылья (2)

У вас есть крылья, которые позволяют вам свободно летать по небу. Вы также можете носить вещи, которые меньше, чем вы сами. Кроме того, когда вы убегаете или ищете вещи, добавьте 2 к вашему атрибуту. Однако вы не можете использовать эту силу, когда находитесь в полной человеческой форме. Этот эффект длится до конца сцены.

Песня ветра (4)

Вы можете позвать ветер дуть, как вы пожелаете. Используя эту силу, вы можете заставить ветер дуть в неестественном направлении, например, заставить лист бумаги лететь по воздуху, как вы хотите. Вы можете вызвать внезапные, сильные порывы, но не настолько сильно, чтобы повредить что то, как тайфун.

Дар крыльев (8)

Вы можете сделать это так, чтобы человек или другой Хенге мог летать. Вы можете использовать это только для людей и Хенге, с которыми у вас есть связь. Тот, на кого вы используете эту силу, может, потратив 2 Wonder или Feelings, использовать базовую птичью силу «Крылья», до конца сцены.

Слухи (10)

Вы можете распространять слухи по городу. Однако вы не можете распространять слухи, которые непосредственно вредны кому-то или что слишком сильно далеко от правды. Использование слухов не дает какой то конкретный числовой бонус, но в зависимости от слуха, может потенциально помочь кому-то (но это не значит, что вы можете говорить дурно о людях).

Пуховая подушка (12)

Обнимая кого-то своими пушистыми перьями, ваши сердца становятся ближе. Это усиливает связь этого человека с вами на 1. Однако вы можете использовать эту силу только тогда, когда у вас есть крылья, и вы можете использовать ее для данного человека только один раз за историю.

СЛАБОСТИ

КУРИНАЯ СЛЕПОТА

Вы едва можете видеть ночью или в темных местах. Вы вообще не можете делать проверки Животного ночью.

ГЛАЗНОЕ ЯБЛОКО

У вас есть слабость к узорам типа глазного яблока. (В Японии они используются как чучела). Каждый раз, когда вы видите большой узор-глаз (большие концентрические круги разных цветов и т.п.), вы автоматически попадаете под действие удивления 7 уровня. Излишне говорить, что вы не можете приблизиться к вещам с такими узорами самостоятельно.

ПТИЧЬИ МОЗГИ

Вы очень быстро забываете о всем. Вы вообще не можете делать проверки связанные с знаниями на Взрослый или Хенге. Даже если вы, как игрок, помните что-то, ваш Хенге забудет.

ИЗЯЩНЫЙ

Вы не очень хорошо способны делать что-то на земле. Будь то в форме животного или человека, вы не можете делать никаких проверок, касающихся физических усилий (особенно используя Животное), если вы не используете свои крылья для полета.

БОЛТОВНЯ

Вы быстро разбалтываете все что знаете. В последней сцене каждой истории вы должны рассказать всем, с кем у вас есть связь, что вы узнали (кроме города, конечно).

УДАЛЕННЫЙ

Вы далеки от мирского мира, и вы мыслите иначе, чем люди. Необходимый результат для проверок впечатления увеличивается на 2, как для вас, так и для людей, устанавливающих связь с вами.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ

НАШЕЛ (10)

У вас острые глаза, которые позволяют вам видеть исключительно далеко. Если рассказчик согласен, вы можете использовать это для поиска объекта или человека, которых вам нужно найти в этом районе. (Однако, на деле достать вещь или человека, которого вы заметили, это отдельный вопрос.)

СТАЯ (14)

Вы можете заставить многих других птиц прийти вам на помощь. Это приведет к появлению нескольких птиц, равных сумме ваших атрибутов Henge и Animal, умножить на два, до конца сцены. Однако, с таким количеством птиц в одном месте, вы не можете использовать свою силу «Птичка». Если вы и ваши друзья не будете хорошо скрываться, вы, вероятно, будете удивлять людей, с которыми вы встречаетесь.

ДОВЕРЬСЯ ВЕТРУ (4)

Вы вступаете в действие, доверяясь своей удачи, и выходите победителем. Когда вы используете это, вы получаете 3 очка Чувства.

СПОКОЙСТВИЕ (6)

Обнимая кого-то, вы можете дать им душевное спокойствие. Если кто-то удивлен, проиграл спор или иначе расстроен, вы можете поднять им настроение и вывести их из этого состояния.

ПОСЛУШАЙТЕ (4)

Вы можете сообщить своим друзьям о вещах, которые вы осознали или видели, даже когда они далеко. Используя эту силу, вы можете передавать информацию даже тем, кто не находится с вами в одной сцене. Вы также можете использовать это, чтобы издалека поднять настроение тем, кто находятся в другой сцене.

СУМЕРКИ (20)

Вы можете заставить внезапно наступить ночь. Это работает независимо от времени, описанного рассказчиком. Ночь будет длиться до конца текущей сцены, и Хенге могут использовать свои силы за половину обычной стоимости.